KURIKULUM MERDEKA

2024/2025

MODUL AJAR

BAB 1 : INFORMATIKA DAN KETERAMPILAN GENERIK

Guru Mapel : Miftahul Jannah, S.Pd

NIP :

KELAS/PASE : VII / D

SMP NEGERI 4 PRINGGABAYA

Copyright © www.ilmuguru.org

MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Satuan Pendidikan	:	**SMP N 4 Pringgabaya**	Alokasi Waktu	:	
			Tahun Penyusunan	:	2024
Kelas / Semester	:	VII/Ganjil	Fase	:	D
Mata Pelajaran	:	Informatika	Elemen Mapel	:	TIK

KOMPETENSI AWAL

- Mampu Menjelaskan Informatika dan mengetahui pentingnya ilmu Informatika.
- Mampu Membuat perencanaan kerja kelompok dengan baik.
- Mampu Mengomunikasikan hasil kerja dengan presentasi dan visualisasi dengan baik.

SARANA DAN PRASARANA

1. Gawai
2. Laptop/Komputer PC
3. Akses Internet ilmuguru.org
4. Buku Teks
5. Papan tulis/White Board
6. Lembar kerja
7. Handout materi
8. Infokus/Proyektor/Pointer
9. Referensi lain yang

MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
2. Bergotong royong
3. Berkebinekaan global
4. Mandiri
5. Bernalar Kritis, dan
6. Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu Menjelaskan Informatika dan mengetahui pentingnya ilmu Informatika.
- Peserta didik mampu Membuat perencanaan kerja kelompok dengan baik.
- Peserta didik mampu Mengomunikasikan hasil kerja dengan presentasi dan visualisasi dengan baik.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mampu memahami Informatika untuk Pelajar SMP
- Mampu menguasai Pengantar Keterampilan Generik

III. PERTANYAAN PEMANTIK

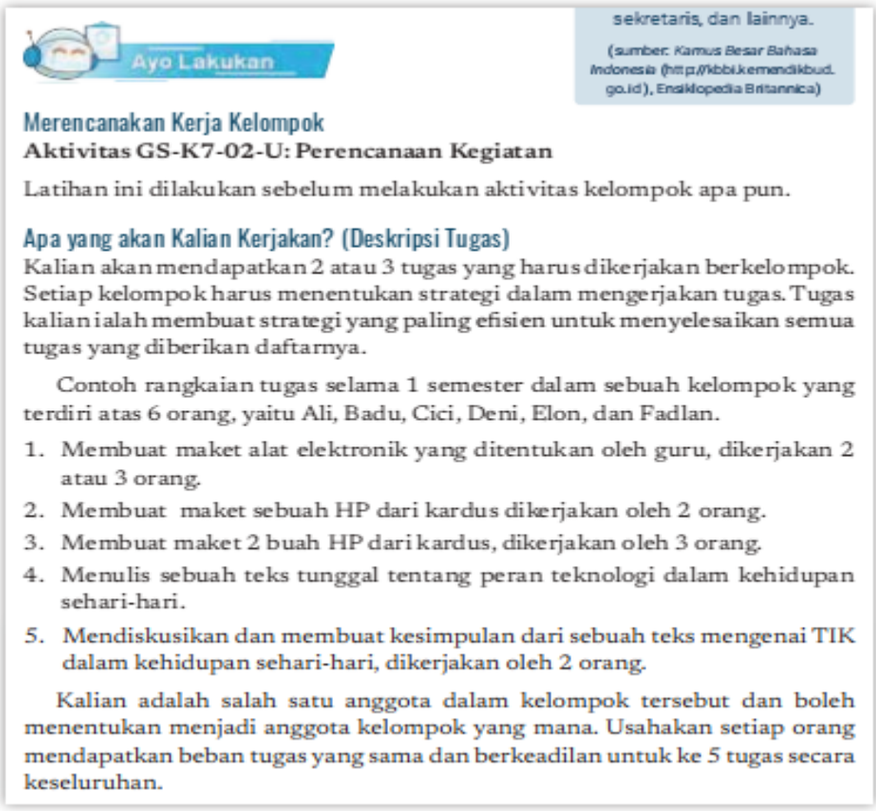
1. Pertanyaan Pemantik Pembelajaran

- Kapan terakhir kali kalian bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu? Apakah berjalan dengan efektif ?

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru memfasilitasi akti vitas GSK702U, guru mem bahas strategi pembagian pe ran dan penggiliran peran, agar anak dapat bekerja secara tim. Kemam puan ini akan dites pada PISA test. Guru harus menjelaskan pembagian yang efisien. Guru juga menjelaskan bahwa dalam beberapa tugas, akan ada yang di tentukan kelompoknya o leh guru. Tidak semua tugas be bas ke lompoknya. Siswa di harapkan untuk mencoba bagai mana merencanakan
- Pembagian tugas harus merata untuk setiap anggota kelompok yang bisa diukur dengan beban waktu pengerjaan yang sama atau paling tidak hampir sama. Siswa diharapkan mengisi formulir/ instrumen yang tersedia di buku siswa.



sekretaris, dan lainnya.

(sumber: *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (http://kbbi.kemendikbud.go.id), Ensiklopedia Britannica)

Ayo Lakukan

Merencanakan Kerja Kelompok

Aktivitas GS-K7-02-U: Perencanaan Kegiatan

Latihan ini dilakukan sebelum melakukan aktivitas kelompok apa pun.

Apa yang akan Kalian Kerjakan? (Deskripsi Tugas)

Kalian akan mendapatkan 2 atau 3 tugas yang harus dikerjakan berkelompok. Setiap kelompok harus menentukan strategi dalam mengerjakan tugas. Tugas kalian ialah membuat strategi yang paling efisien untuk menyelesaikan semua tugas yang diberikan daftarnya.

Contoh rangkaian tugas selama 1 semester dalam sebuah kelompok yang terdiri atas 6 orang, yaitu Ali, Badu, Cici, Deni, Elon, dan Fadlan.

1. Membuat maket alat elektronik yang ditentukan oleh guru, dikerjakan 2 atau 3 orang.
2. Membuat maket sebuah HP dari kardus dikerjakan oleh 2 orang.
3. Membuat maket 2 buah HP dari kardus, dikerjakan oleh 3 orang.
4. Menulis sebuah teks tunggal tentang peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mendiskusikan dan membuat kesimpulan dari sebuah teks mengenai TIK dalam kehidupan sehari-hari, dikerjakan oleh 2 orang.

Kalian adalah salah satu anggota dalam kelompok tersebut dan boleh menentukan menjadi anggota kelompok yang mana. Usahakan setiap orang mendapatkan beban tugas yang sama dan berkeadilan untuk ke 5 tugas secara keseluruhan.

- Setelah semua siswa telah selesai mengerjakan latihan tersebut, guru menelaah hasil pekerjaan siswa dan memberikan masukan kepada siswa dalam hal strategi perencanaan kerja yang efisien.

Pengkomunikasian Hasil Kerja

- Guru menjelaskan mengenai praktik baik pembuatan produk visual seperti infografis, poster, dll.
- Guru juga dapat menunjukkan contoh-contoh yang bagus sesuai dengan praktik baik yang ada dibuku siswa. Aktivitas pada elemen pengetahuan lain akan banyak menginstruksikan siswa untuk membuat poster atau infografis sehingga bekal yang diberikan pada materi ini dapat dipraktikkan pada aktivitas berikutnya.

Pada materi presentasi diharapkan guru memberi contoh/ mendemonstrasikan cara presentasi yang baik sesuai dengan praktik baik yang disajikan pada buku siswa. Cara presentasi yang baik sangat berguna bagi siswa untuk aktivitas berikutnya pada elemen pengetahuan Informatika, dan juga sangat bermanfaat saat masuk ke dunia kerja pada masa yang akan datang.

Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui
epala Sekolah

Drs. NASIR, M. Pd.
IP. 196712312000031

Pringgabaya, 09 Juli 2024
uru Mata Pelajaran

Miftahul Jannah, S. Pd
UPTK. 2454774675230122

A. ASESMEN/PENILAIAN

1) Penilaian Pembelajaran 1

B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah memencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

2. Remedial

- Siswa diminta untuk menjawab secara lisan mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Guru dapat memberikan skala 0–100 yang dapat dipilih siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi maupun aktivitas yang telah dilakukan.

Refleksi Guru:

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?
2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?

Refleksi Peserta Didik:

- Bagaimana yang menurutmu paling sulit di pelajaran ini?
- Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
- Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahamai pelajaran ini?
- Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 samapi 5. Berapa bintang yang akan kamu berikan?
- Bagian mana dari pelajaran ini yang menurut kamu menyenangkan?

Lampiran 1 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Kelas/Semester	:	VII / .....
Mata Pelajaran	:	.....
Hari/Tanggal	:	.....
Nama siswa	:	.....
Materi pembelajaran	:	.....
		.....
		.....

A. Penilaian Pembelajaran 1

Lampiran 2 : Bahan Bacaan Guru Dan Peserta Didik

A. Informatika untuk Pelajar SMP

1. Apa dan Mengapa Perlu Belajar Informatika?

Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Komputasi adalah ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk menyelesaikan masalah-masalah sains. Istilah informatika sepadan dengan istilah dalam bahasa Inggris informatics, computing, atau computer science.

Informatika mencakup pemodelan dari komputasi dan aplikasinya dalam pengembangan Sistem Komputer. Apa itu komputasi? Menurut KBBI, komputasi adalah: (1) penghitungan dengan menggunakan komputer; (2) dalam matematika, penghitungan dengan menggunakan bilangan-bilangan atau peubah-peubah yang dilaksanakan berdasarkan urutan langkah yang diberikan.

Landasan berpikir untuk belajar Informatika dinamakan berpikir komputasional (computational thinking). Berpikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan proses berpikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (reasoning) mengenai sistem dan persoalan. Moda berpikir (thinking mode) ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoretis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan, dan menyelesaikan persoalan. Siswa yang belajar informatika akan mendalami bagaimana suatu "sistem komputasional" berfungsi, baik yang mengandung komputer maupun tidak.

Setelah melalui perkembangan lebih dari 20 tahun, Informatika telah menjadi salah satu disiplin ilmu yang saat ini sudah berdiri sendiri. Informatika dapat dipandang sebagai sebuah cabang ilmu yang tersendiri karena membawa seseorang ke suatu cara berpikir yang unik dan berbeda dari bidang ilmu lainnya (computational thinking), sudah tahan lama (ide dan konsepnya sudah berusia 20 tahun atau lebih, dan masih terpakai sampai sekarang), dan setiap prinsip inti dapat diajarkan tanpa bergantung pada teknologi tertentu.

Semula, Informatika hanya diajarkan di tingkat perguruan tinggi. Sekarang, di berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia, informatika sudah mulai diajarkan di tingkat pendidikan dini, dasar, dan menengah.

Saat ini, manusia hidup di era digital yang sering disebut Industri 4.0. Dalam Industri 4.0, banyak hal dilakukan oleh manusia dengan memanfaatkan mesin cerdas berbasis komputer dan internet. Masyarakat sekarang ini disebut Masyarakat 5.0 (Society 5.0) karena hidup di dunia fisik sekaligus di dunia siber (maya) saat melakukan kegiatan daring (dalam jaringan). Banyak kegiatan dilakukan manusia secara fisik maupun secara daring dengan pemanfaatan teknologi komputer dan internet. Kalian tentu bisa mengingat pengalaman kegiatan kalian yang didukung teknologi komputer dan internet, mulai dari berkomunikasi dengan media sosial, bermain game online, memesan makanan, memesan transportasi, mendaftar sekolah, belajar secara daring, dan sebagainya.

2. Apa yang akan Dipelajari dalam Mata Pelajaran Informatika?

Informatika mencakup aspek teoretis dan praktis, mendorong kalian untuk mengembangkan daya pikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan penemuan (invention) terkait komputer dan sistem komputasi. Kalian diharapkan mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip ilmiah yang dipelajarinya untuk memahami dunia nyata, kemudian menciptakan perangkat keras dan perangkat lunak yang memudahkan kehidupan. Dengan mengombinasikan prinsip, praktik, dan penemuan (principles, practice, and invention), kalian akan menjadi kreatif dan merasakan manfaatnya. Karena tidak hanya teoretis, penerapan informatika akan memberikan "surprise", baik karena akan berefek bahwa produk menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan berfungsi dengan baik secara intelektual, bahkan dapat memunculkan seni keindahan ("that is so beautiful").

Kalian akan mempelajari bidang-bidang pengetahuan informatika, yang dikelompokkan menjadi Berpikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Sistem Komputer (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktika Lintas Bidang (PLB). Dalam bahasa Inggris, bidang itu disebut: Computational Thinking (CT), Information and Communication Technology (ICT), Computing System (CE), Computer Network (NW), Data Analysis (DA), Algorithms & Programming (AP), Social Impact of Informatics (SOC), Computing Practices (CP). Gambar 1.1 berikut ini menggambarkan bidang-bidang pengetahuan atau elemen pengetahuan informatika tersebut.

Menurut Unesco (2006), yang dimaksud dengan TIK adalah semua bentuk teknologi yang dipakai untuk mengirim kan, menyimpan, menciptakan, membagikan, atau mempertukarkan informasi. TIK mencakup teknologi seperti radio, televisi, video, DVD, telepon (telepon saluran tetap dan telepon genggam), sistem satelit, komputer dan jaringan komputer, serta peralatan dan layanan yang berhubungan dengan teknologi ini, seperti video-conference dan surel.

Informatika adalah bidang ilmu yang mencakup 5 elemen, yaitu Berpikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Teknik Komputer (TK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial informatika (DSI), dan Praktika Lintas Bidang (PLB).

Jadi, informatika lebih luas artinya. **TIK** adalah salah satu bagian yang dipelajari dalam informatika.

Belajar informatika tidak harus menggunakan komputer. Tujuan penting belajar informatika adalah agar kalian memahami cara kerja komputer dan sistem digital berbasis komputer. Kalian bisa memahaminya dengan berbagai cara, misalnya melalui permainan, simulasi, dan kegiatan-kegiatan tanpa menggunakan komputer yang dirancang guru kalian. Kegiatan semacam ini sering disebut sebagai kegiatan yang bersifat unplugged.

Problem adalah suatu keadaan atau situasi yang harus diatasi. Upaya untuk mengatasinya disebut problem solving (penyelesaian persoalan). Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menghadapi persoalan yang harus diselesaokan atau diatasi. Makin dewasa kalian, problem yang akan dihadapi mungkin akan makin rumit. Oleh karena itu, penting bagi kalian untuk sejak sekarang belajar cara mengatasi masalah. Hal itu bisa dilakukan, salah satunya melalui proses belajar bersama teman-teman kalian dalam mata pelajaran informatika.

Dalam era Industri 4.0, hampir semua bidang kehidupan manusia didukung dengan sistem berbasis komputer. Halhal sehari-hari mulai dari pendataan penduduk, pendaftaran sekolah, pencarian moda transportasi, hingga hal-hal ilmiah seperti analisis data dari media sosial, data sel penyakit, hingga penciptaan robot humanoid yang mampu menirukan perilaku manusia, tidak bisa dilepaskan dari informatika. Oleh karena itu, Informatika berkaitan dengan banyak mata pelajaran lain. Sebagai contoh, informatika berkaitan dengan bahasa karena pada saat membuat program komputer, kita perlu memahami masalah dari berinteraksi dengan bahasa manusia, kemudian harus menuliskan program komputer dalam bahasa pemrograman

tertentu. Informatika berkaitan dengan matematika karena model komputasi dalam matematika merupakan abstraksi dari program komputer. Informatika bisa berkaitan dengan sains, sejarah, musik, dan sebagainya karena dalam berbagai bidang itu, kita bisa menggunakan komputer untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada. Ada banyak tools (perkakas) berbasis komputer yang juga tersedia untuk belajar dan mencari informasi serta bahan belajar. Cara berpikir sistematis dan terstruktur yang menjadi ciri informatika akan menolong kalian dalam mempelajari ilmu lain.

Untuk membantu mendalami materi dalam informatika, kalian akan menjalani proses belajar dengan berbagai bentuk. Beberapa contoh di antaranya adalah pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PBL), pembelajaran berpusat pada siswa (Student Centered Learning/SCL), dan pembelajaran berbasis inkuiri (Inquiry Based Learning/IBL).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, kalian bersama temanteman dalam kelompok akan membuat karya (proyek) untuk menerapkan pengetahuan yang telah kalian pelajari. Dalam pembelajaran berbasis inkuiri, kalian akan bereksplorasi secara mandiri untuk suatu topik yang diberikan oleh guru. Dalam PBL dan IBL, kalian sebagai siswa adalah aktor utama di kelas karena kalian akan belajar menjadi mandiri, menemukan ide, berpendapat, berkreasi, dan menyampaikannya ke orang lain. Pembelajaran seperti inilah yang disebut pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ini akan menumbuhkembangkan kalian menjadi ilmuwan yang berpikir kritis dan kreatif.

Salah satu hal menarik dari dunia komputer adalah permainan (game). Bermain game ada sisi positifnya. Misalnya, dalam beberapa game, kalian bisa belajar strategi, belajar memahami bahasa asing, belajar berkompetisi secara sehat, dan sebagainya. Yang penting diingat, kalian perlu mengatur waktu bermain game agar tidak kecanduan. Dengan demikian, kalian akan sekaligus belajar mengatur waktu. Nah, dalam pelajaran informatika, kalian juga akan belajar bagaimana membuat game sederhana menggunakan bahasa pemrograman visual. Pasti kalian akan bangga bisa menciptakan karya yang bisa kalian tunjukkan pada temanteman, orang tua, dan ibu bapak guru.

B. Pengantar Keterampilan Generik

Dalam konsep kurikulum informatika, dikenal adanya 7 aspek praktika lintas bidang, di mana 2 di antaranya bersifat umum dan akan dipraktikkan di mana-mana. Tentunya, tidak semuanya harus dipraktikkan sekaligus pada satu aktivitas.

Tujuh aspek praktika informatika itu adalah seperti berikut.

1. Membina budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.
2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema Komputasi.
3. Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang penyelesaiannya dapat didukung dengan sistem komputasi.
4. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi.
5. Mengembangkan artefak komputasi, misalnya membuat program sederhana untuk menunjang model komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.
6. Mengembangkan rencana pengujian, menguji, dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasi.
7. Mengomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan, dan memperhatikan hak kekayaan intelektual.

Bekerja dalam kelompok akan mencakup hampir semua aspek tersebut dan hasil kerja kelompok akan dipaparkan, baik secara lisan, menjadi bahan presentasi, poster, atau karya lainnya. Di zaman digital, komunikasi grafis visual memudahkan informasi tersampaikan. Oleh karena itu, kalian perlu berlatih berkomunikasi lisan, tertulis, maupun menyiapkan bahan paparan dalam bentuk grafis. Mengomunikasikan ide dalam bahasa lisan ataupun tertulis tentunya kalian pelajari secara mendalam dalam pelajaran bahasa. Ini merupakan salah satu contoh, bahwa mata pelajaran bahasa sangat penting untuk menunjang informatika. Kalian harus mempraktikkan apa yang telah dipelajari dari pelajaran bahasa.

1. Bekerja dalam Kelompok

Tugas diberikan untuk dikerjakan dalam kelompok agar kalian dapat berdiskusi dan mengerjakan suatu tugas yang lebih besar, dibandingkan dengan hanya mengerjakan seorang diri. Jumlah anggota kelompok akan ditentukan oleh guru, sesuai dengan tugas yang diberikan. Makin besar tugasnya, biasanya makin banyak anggota kelompoknya. Secara umum, tujuan kerja kelompok adalah agar kalian dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan memupuk semangat bergotong royong.

a. Pemanasan

Sebagai pemanasan untuk belajar merencanakan tugas yang lebih besar, kalian diharapkan melakukan tugas sehari-hari yang lebih kecil dulu untuk pemanasan.

Agar bekerja dalam kelompok menjadi efisien, efektif, dan menghasilkan solusi yang baik, lakukanlah hal-hal berikut.

1. Pahami persoalan dan tujuan bersama yang akan dicapai kelompok.
2. Lakukan pembagian peran dalam kelompok sehingga setiap anggota mendapat peran dan pembagian tugas. Jika semua mengerjakan hal yang sama, tugas tidak akan selesai. Harus ditunjuk ketua kelompok jika anggotanya banyak atau hasilnya perlu dikumpulkan dan diintegrasikan.
3. Kerjakan tugas sesuai peran masing-masing. Jangan khawatir kalau perannya berbeda. Kalian dapat berganti peran pada tugas berikutnya.
4. Setelah masing-masing mengerjakan bagian sesuai perannya, tim harus berkumpul untuk mengintegrasikan hasil kerja masing-masing.
5. Kelompok dipimpin oleh ketua kelompok atau diskusi, merumuskan kesimpulan semua kelompok dengan berdiskusi.

b. Perencanaan Kerja Kelompok

Perencanaan kerja sebelum pekerjaan dilakukan akan bermanfaat bagi tim untuk mendapatkan hasil yang baik, efektif, dan efisien. Perencanaan kerja harus dilakukan dengan membuat strategi yang sesuai dengan mempertimbangkan sumber daya yang dimiliki, seperti jumlah anggota tim, waktu pengerjaan, dan peralatan yang dimiliki. Walaupun pembagian perencanaan kerja ini memakan waktu, tetapi hal ini akan bermanfaat saat melakukan pengecekan agar pekerjaan dapat selesai tepat waktu.

2. Mengomunikasikan Hasil Kerja

Hasil kerja yang telah kita kembangkan atau dibuat perlu dikomunikasikan dengan baik kepada pihak yang berkepentingan, seperti: pemberi kerja, khalayak umum, dan lainnya. Komunikasi hasil kerja bisa dilakukan dengan presentasi dan demo produk atau dalam bentuk produk tampilan seperti infografis.

a. Infografis

Infografis berisi informasi teks dan gambar atau grafik lain yang akan mempermudah pembaca menangkap pesan yang dimaksud. Ilustrasi visual lebih mudah untuk ditangkap maknanya dan diinterpretasi ketimbang hanya tekstual.

Sering kali, infografis dalam 1 lembar akan lebih bermakna dan menunjukkan hal penting (disebut “abstraksi”) dari apa yang kalian kerjakan. Dapat dikatakan bahwa sebuah gambar mengandung seribu makna (a picture worth thousand words).

Sebuah infografis mempunyai komponen konten dan tampilan. Konten dan tampilan akan menjadikan sebuah infografis menjadi paparan untuk mengomunikasikan hasil yang baik dan berhasil.

Perancangan konten infografis perlu memperhatikan hal berikut.

1. Tujuan infografis dibuat: untuk mengedukasi, himbauan, ajakan, atau lainnya.
2. Kepada siapa infografis ditujukan. Misalnya, membuat infografis untuk adik-adik TK akan berbeda dengan infografis paparan proyek sains kalian. Infografis saintifik kontennya harus lebih saintifik dan sesuai kaidah sains.

3. Konten harus benar, masuk akal, dan jelas sumbernya. Konten bergantung pada tujuan infografis dibuat.

Dari segi tampilan, kalian perlu memperhatikan hal-hal berikut saat membuat infografis.

1. Pemilihan kata-kata kunci. Karena sempitnya ruangan, pemilihan kata dan kalimat perlu dilakukan.
2. Pemilihan huruf yang sesuai ukuran dan jenisnya.
3. Pemilihan ilustrasi (grafik, gambar) yang sesuai.
4. Tata warna yang serasi dan sesuai dengan konteks. Beberapa warna mempunyai arti tersendiri. Bahkan, kalian perlu memperhatikan komposisi warna agar teman yang buta warna masih bisa menginterpretasi dengan baik.
5. Tata letak yang baik.

b. Presentasi

Laporan tertulis atau sebuah artefak komputasional, yaitu produk yang akan kalian hasilkan dalam aktivitas praktik informatika, perlu dijelaskan agar dapat lebih mudah dipahami. Sebuah bahan presentasi yang baik adalah gabungan antara penjelasan murni tekstual dan infografis (jika dipandang per halaman presentasinya). Biasanya, bahan presentasi disampaikan dalam ringkasan butir-butir penting dari paparan (oleh sebab itu, perkakas pembuatnya disebut "Power Point"). Kriteria dari sebuah bahan presentasi yang baik ditentukan oleh konten dan tampilannya.

Dari Segi Konten

1. **Mengandung bagian penting berikut yang menunjukkan alur logika dari paparan yang mengalir dengan runtut:**
   a. Ringkasan
   b. Latar belakang
   c. Paparan utama
   d. Penutup/kesimpulan

2. **Ditulis dalam bahasa yang sesuai dan dalam bentuk butir-butir kata kunci serta ringkasan teks. Sering kali bahkan bukan dalam kalimat lengkap.**

   Dari Segi Tampilan

   1. Ukuran huruf cukup besar untuk dapat dilihat oleh penyimaknya.
   2. Seimbang antara teks dan gambar/ilustrasi. Terlalu banyak ilustrasi mengharuskan banyak narasi. Terlalu banyak teks akan sulit ditangkap dalam waktu singkat.
   3. Jumlah lembar yang sesuai dengan waktu yang disampaikan. Makin singkat, perlu sedikit lembar presentasi dan harus padat.

   Dengan bahan presentasi yang baik, kalian akan lebih percaya diri dalam melakukan presentasi atau paparan lisan. Sebaiknya, kalian memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

   1. Siapkan bahan presentasi dengan baik dan menarik sesuai waktu yang disediakan.
   2. Siapkan alat bantu seperti alat petunjuk (pointers).
   3. Perhatikan siapa audiens (penyimak) dan konteks dari presentasi karena akan menentukan gaya bahasa lisan dan gaya bahasa tubuh yang cocok.
      a. Paparkan dengan bahasa lisan yang baik dan ucapkan dengan jelas.
      b. Pakai bahasa tubuh yang baik, tidak terlalu banyak gerakan mengganggu.
   4. Saat menjelaskan produk, konsep harus menggunakan alur logika yang menunjukkan penalaran yang runtut, misalnya mulai dari deskripsi persoalan, usulan solusi, solusinya, dan kesimpulan apakah solusi mengatasi persoalan.
   5. Saat tanya jawab:

a. Jawab dengan ringkas dan tegas sesuai dengan pertanyaan.
b. Jika tidak memahami pertanyaan, rangkum dan ulangi dulu untuk klarifikasi.

Tahukah kalian apa itu bahasa tubuh? Bahasa tubuh adalah gerakan yang akan membantu memperjelas apa yang dipaparkan. Bahasa tubuh dilakukan dengan gerakan bagian tubuh, misalnya kedipan mata, gerakan tangan, gerakan kepala, dan sebagainya.

Lampiran 3 : Glosarium

keterampilan generik, berkerja dalam kelompok, perencanaan kerja, pengkomunikasian hasil kerja, presentasi, infografis.

Lampiran 4 : Daftar Pustaka

- Maresha Caroline Wijanto, dkk. 2021. Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII. Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sumber lain yang Relevan
- Internet (Google, Youtube dan situs ilmuguru .org)
- Dan Lingkungan sekitar dan Lain-lain.